G.I. JOE
O CONHECIMENTO É METADE DA BATALHA

G.I. Joe é uma das maiores franquias da história: brinquedos, jogos de tabuleiro, videogames, cardgames, livros, várias séries de desenhos animados, um dos mais bem-sucedidos títulos de quadrinhos das décadas de 1980 e 1990, um longa de animação... E, seguindo tendências recentes, um filme live-action — *G.I. Joe: a Origem de Cobra*.

Ascensão & Queda: As Décadas de 1960 & 1970

Tudo começou na década de 1960, com os bonecos de 30 cm. Na época, a linha G.I. Joe original da Hasbro (também dona de *Transformers* e *Dungeons & Dragons*) representava quatro ramos das forças armadas americanas: exército (linha Action Man), marinha (Action Sailor), força aérea (Action Pilot) e fuzileiros navais (Action Marine). Com o tempo, outros personagens foram incorporados à franquia, incluindo um astronauta e a Action Nurse (enfermeira).

Essa linha original de 30 cm (no Brasil batizada de *Falcon*) era diretamente ligada às Forças Armadas. Mas, com o despertar da Guerra do Vietnã no final da década de 1960, os G.I. Joe se transformaram em uma "equipe de aventuras" ao invés de parte do exército. Logo foram introduzidos personagens mais compatíveis com essa nova direção, como um personagem biônico (Mike Power, o Homem Atômico, a la *O Homem de Seis Milhões de Dólares*), um super-herói (Bulletman) e inimigos alienígenas (os Invasores).

Por falta de direcionamento, a linha G.I. Joe original acabou afundando no final da década de 1970. Mas ainda haveria uma última investida, em 1977-78, com a linha Super Joe, um híbrido de super-heróis e figuras espaciais. Mas já era tarde. G.I. Joe chegava ao fim.

Renascimento & Ressurgimento: A Década de 1980

Em 1982, os G.I. Joe voltaram à ação. Entretanto, muito diferentes da linha original: ao invés de 30 cm, agora tinham 9,5 cm de altura. Ao invés de representar as forças armadas americanas ou uma equipe de aventuras, eram uma equipe de elite secreta dentro das próprias forças armadas — recrutando até membros de outros países (como Big Ben, um inglês). Esses novos G.I. Joe também tinham um inimigo claro: a organização terrorista Cobra, cujo objetivo era nada menos do que dominar o mudo.

O Verdadeiro Herói Americano

Antes do relançamento dos G.I. Joe em 1982, Larry Hama (guarde bem esse nome) estava desenvolvendo um novo título para a editora Marvel Comics: *Fury Force*. A premissa era simples: o filho de Nick Fury, diretor da SHIELD, estava criando uma equipe de elite para enfrentar os neonazistas da HIDRA. Embora a idéia tivesse sido refutada, Hama apresentou a mesma premissa para a Hasbro, quando descobriu os planos para o relançamento dos G.I. Joe. E se tornou responsável por uma das mais bem-sucedidas linhas de brinquedos e quadrinhos do mundo ocidental.

Apesar de centrados na cultura americana, os novos G.I. Joe logo conquistaram fãs pelo mundo todo (no Brasil, ficaram conhecidos como os *Comandos em Ação*). Afinal, mais do que representar a cultura de um ou outro país, os G.I. Joe lutavam pela liberdade do mundo como um todo, e os enredos dos quadrinhos e desenhos giravam em torno de batalhas contra a organização Cobra. E diferente de outros heróis famosos da época, nenhum dos G.I. Joe tinha superpoderes: eles eram apenas pessoas comuns com muito treinamento. Qualquer um que fosse disciplinado e aplicado o suficiente poderia se tornar um Joe.

Game On!

A premissa de uma campanha de G.I. Joe é simples: os G.I. Joe são uma força de elite secreta, com o objetivo de enfrentar terroristas no mundo todo. Os Joes encontraram na organização Cobra o seu maior inimigo. Essa premissa foi respeitada em todas as encarnações dos G.I. Joe (principalmente nas várias séries de quadrinhos e desenhos). Ao longo da história, alguns Joes se tornaram favoritos entre os fãs, outros foram deixados de lado e outros ainda morreram (e continuaram mortos, coisa rara nos quadrinhos!). Assim, decidimos manter a cronologia dos eventos nesta adaptação. Mas uma nota: apesar de apresentarmos datas, a batalha dos G.I. Joe contra o terrorismo é atemporal. Assim, situe sua campanha na época que preferir, e sugerimos até mesmo *crossovers* (afinal, os Joes se encontraram várias vezes com os Transformers, quem sabe eles não enfrentam a Milênio, de *Hellsing*?).

Cenário

As aventuras dos G.I. Joe se passam na Terra atual. A maior diferença é a presença de diversas organizações, como os Joes e os Cobras. Mas, com tantas outras organizações de elite ou terroristas nos nossos dias, é fácil acreditar que eles existem mesmo! Em algumas edições dos quadrinhos e dos desenhos os Cobras fazem experiências genéticas e pesquisam a manipulação mental. A tecnologia, em sua maioria, é a mesma que a nossa, mas com avanços óbvios dos dois lados, ainda "em fase experimental" ou *top secret*. Entretanto, o ser humano continua sendo o centro das disputas, e o treinamento e conhecimento fazem muita diferença. No universo dos G.I. Joe, os ninja são o ápice do treinamento físico. As diferenças entre Joes e Cobras também são éticas e morais: uns buscam a dominação, enquanto outros lutam pela liberdade.

"O quê?! Os Cobras atacaram bem na hora do RPG?"

ORGANIZAÇÕES G.I.JOE

"É fácil a tarefa de comandar homens livres, basta mostrar-lhes o caminho do dever."

— General Osório, patrono da Cavalaria do Exército Brasileiro

No final da década de 1970, o General Lawrence J. Flagg percebeu a necessidade de enfrentar forças terroristas dentro e fora do solo americano. Formou então a Equipe Especial Contra-Terrorista Delta, codinome G.I. Joe (em homenagem aos lendários heróis dos anos 60). A função desta nova equipe seria combater o terrorismo em todas as suas formas ao redor do mundo. Seus membros seriam selecionados entre os melhores dos melhores das forças armadas americanas (e até de outros países), visando cobrir todas as áreas de especialidade possíveis: ar, terra e mar; combate corpo-a-corpo e a longa distância; comunicações; tecnologia; espionagem e infiltração; idiomas; explosivos, e assim por diante. Cada membro dos G.I. Joe é o melhor no que faz, e o recrutamento se dá por convite direto dos líderes da organização.

O primeiro a ser recrutado foi o coronel Clayton M. Abernathy, codinome Hawk. Surpreso com a fibra moral e o caráter do jovem oficial, o Gen. Flagg apontou-o como líder de campo da equipe. Hawk se tornou responsável por recrutar outros membros para os G.I. Joe, e logo convidou um antigo subalterno, cujo senso de responsabilidade se igualava ao dele: o sargento Lonzo R. Wilkinson, codinome Stalker. Juntos, Hawk e Stalker logo selecionaram os outros membros dos G.I. Joe.

Assim como a própria equipe, a base dos G.I. Joe também é secreta. Ela é chamada de *the Pit* ("o Poço"), e fica nos subterrâneos da oficina mecânica da Escola de Assistentes de Capelão (um braço religioso do exército). A próxima edição da DRAGONSLAYER irá trazer mais informações sobre o Poço.

O General Flagg é o oficial responsável por toda a operação dos G.I. Joe. Hawk responde diretamente a ele. Entretanto, Flagg cuida mais da parte político-burocrática, enquanto Hawk age como o líder da equipe. No geral, cada Joe tem uma patente diferente, e existe uma hierarquia (seguindo aquela do exército americano). Mas, em missão, o líder normalmente não é o oficial mais graduado, mas aquele cuja especialidade se faz mais necessária (por exemplo, em missões de infiltração, Snake-Eyes costuma ser o líder). O único líder indiscutível de qualquer missão é o próprio Hawk — que, como todo bom líder, sabe ouvir cada membro da equipe.

G.I.JOE EM CAMPANHA

Os G.I. Joe são os "mocinhos" de seu universo. Combatem a Cobra e todas as formas de terrorismo mundo afora. Como aceitam oficiais de todas as especialidades (e de todas as nacionalidades), são a melhor organização para os personagens dos jogadores. Você também pode usar os G.I. Joe como uma organização irmã ou à parte, caso os personagens pertençam a outra organização (como o BOPE, a SAS, a SHIELD, a Hellsing ou qualquer outra). Dados os seus recursos, os G.I. Joe podem operar em qualquer lugar do mundo, e normalmente o fazem em segredo (disfarçados como membros do exército americano regular, ou como uma unidade paramilitar ou civil).

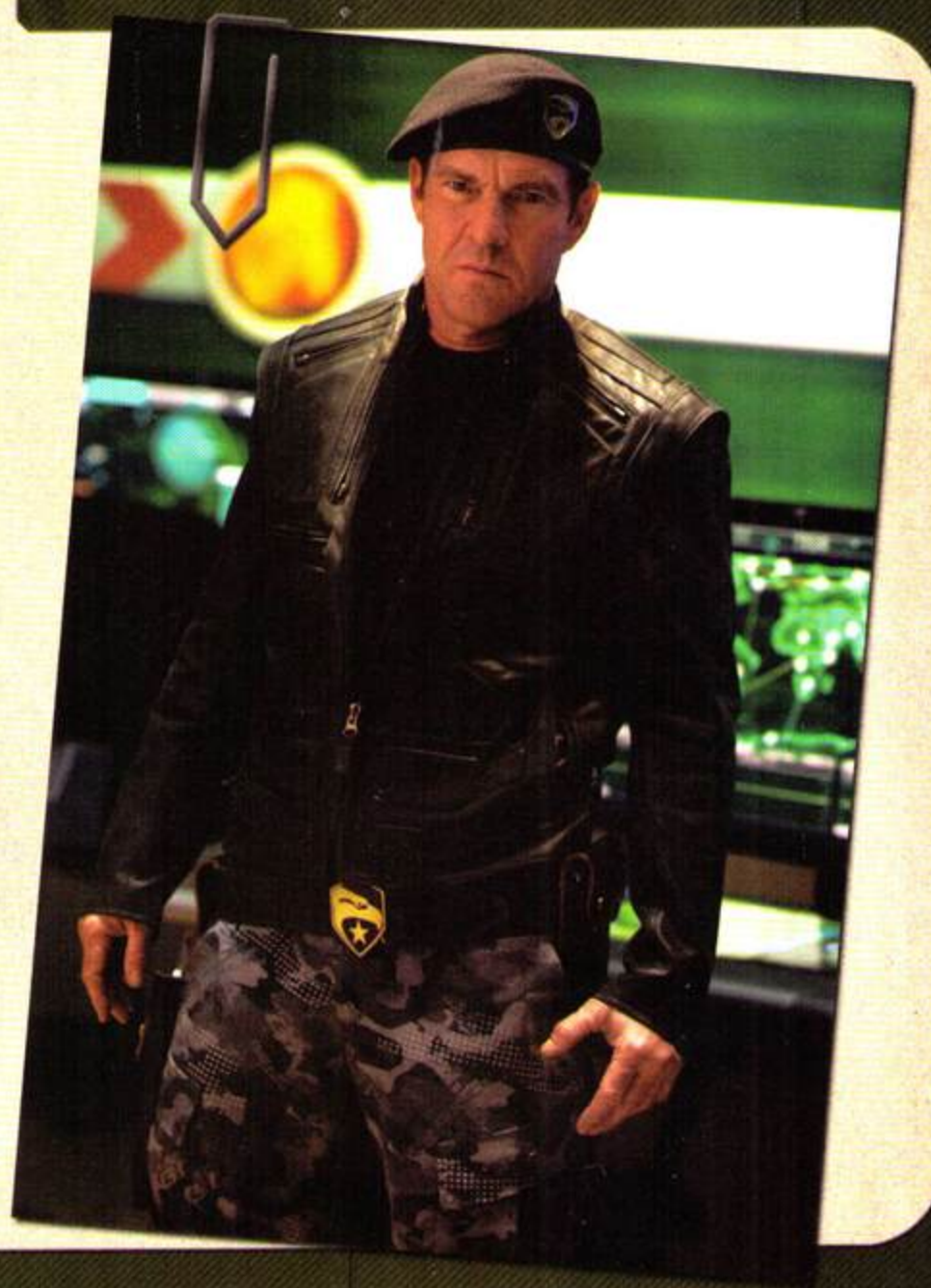
COMANDANTE DOS G.I.JOE

Codinome: HAWK (pronuncia-se "RÓC") NS: 212-75-CM36
Nome: ABERNATHY, CLAYTON M. Patente: O-6
Especialidade Militar Primária: ARTILHARIA
Especialidade Militar Secundária: RADAR
Local de Nascimento: DENVER, COLORADO

Nascido em berço de ouro, Hawk conseguiu entrar na prestigiada escola de oficiais de West Point devido à influência de sua família. Entretanto, formou-se como primeiro da turma. Hawk tem uma longa lista de especialidades, mas sua experiência vem mesmo de onde conta: do campo de batalha. Devido a seu senso de responsabilidade e talento para liderança, o General Flagg escolheu Hawk para comandar os G.I. Joe.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Hawk é mais do que um comandante — é um verdadeiro líder. Ele é ainda mais respeitado por seus recrutas por participar das missões na frente de batalha, onde pode ser atingido como qualquer um. Seus subordinados sabem que Hawk jamais ordenaria alguma coisa que ele mesmo não faria. Hawk acredita que um oficial deve assumir total responsabilidade pelos atos de seus subordinados, e que também deve fazer parte deles — Hawk é para muitos Joes o melhor amigo ou o irmão mais velho. Para todos, é o líder.

Do arquivo pessoal do General Flagg: "Altamente perspicaz e inteligente, mais do que capaz de atos de total altruísmo com relação aos companheiros de equipe. Um excelente líder".

F0, H3, R2, A1, PdF2; 10 PVs, 10 PMs; Boa Fama, Patrono (G.I. Joe), Tiro Múltiplo; Devoção (Lutar contra o terrorismo), Munição Limitada; Crime, Esporte, Sobrevivência, condução, primeiros socorros, interrogatório.

PRIMEIRO SARGENTO

Codinome: DUKE ("DÚC") Patente: E-8
Nome: HAUSER, CONRAD S. NS: RA213757793
Especialidade Militar Primária: INFANTARIA PÁRA-QUEDISTA
Especialidade Militar Secundária: ARTILHARIA
Local de Nascimento: SAINT LOUIS, MISSOURI

Duke se graduou como o melhor da turma na Escola de Pára-Quedistas do Forte Benning, e se juntou às Forças Especiais pouco depois. Ele realizou missões com nativos do sul do Vietnã, e cursou diversas escolas das Forças Especiais. Duke foi convidado para os G.I. Joe pouco depois de *recusar* uma promoção (veja sua declaração abaixo).

Personalidade & Dicas de Interpretação: Duke é um líder, e seus subordinados sabem disso. Ele deixou passar promoções que o tirariam da frente de batalha, o que ele não poderia suportar. Ele prefere comer ração enlatada e fria no meio de uma trincheira com outros soldados a fumar charutos e beber uísque em algum clube de oficiais. Duke acredita em disciplina e na velha filosofia de "sem dor, sem ganhos". Os companheiros até podem reclamar de dor depois do treinamento — mas quando as balas começam a voar, todos agradecem a Duke por tê-los preparado para isso.

Declaração depois de recusar uma promoção: "Ouvi dizer que o papel de um oficial é fazer os outros se arriscarem — para que os oficiais sobrevivam, e levem a culpa no caso de uma catástrofe. Com todo o respeito, senhor... Se é isso que um oficial faz, não é o que quero".

F0, H3, R2, A1, PdF2; 20 PVs, 10 PMs; Ataque Especial, Boa Fama, Patrono (G.I. Joe), Pontos de Vida Extras, Tiro Múltiplo; Munição Limitada; Esporte, Idiomas, Sobrevivência, condução, primeiros socorros, interrogatório.

PÁRA-QUEDISTA HALO

(*High Altitude, Low Opening* — "Grande Altitude, Abertura Baixa")
Codinome: RIP CORD ("RÍP CÓRD") Patente: E-4
Nome: WEEMS, WALLACE E. NS: RA148231056
Especialidade Militar Primária: INFANTARIA PÁRA-QUEDISTA
Especialidade Militar Secundária: DEMOLIÇÕES
Local de Nascimento: COLUMBUS, OHIO

Rip Cord se alistou no Exército esperando saltar de grandes altitudes e em circunstâncias perigosas. Na Infantaria Pára-Quedista, se tornou um HALO — pára-quedistas que saltam de alturas enormes, mas que só abrem o pára-quedas no último segundo, para evitar detecção. Ele foi então recrutado para os G.I. Joe, onde encontrou o que procurava: as maiores altitudes e as circunstâncias mais extremas.

Personalidade & Dicas de Interpretação: à primeira vista, Rip Cord pode parecer um caçador de emoções. Mas isso não é o suficiente para fazer de ninguém um G.I. Joe. Rip Cord é inteligente, disciplinado, e o melhor no que faz. Ele às vezes age por impulso, mas não o suficiente para quebrar a cadeia de comando ou deixar uma missão de lado.

Do arquivo pessoal do General Flagg: "Digamos que você tenha um problema — um lugar em que você não pode chegar navegando, marchando ou dirigindo. Então você envia um avião tão alto que não pode ser visto nem ouvido. Rip Cord salta, cai como uma pedra por milhares de metros, e abre o pára-quedas no último momento, evitando detecção eletrônica ou visual. Quando ele tocar o solo, você não quer ouvir o que vai acontecer".

F0, H2, R3, A1, PdF2; 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial, Patrono (G.I. Joe), Tiro Múltiplo; Munição Limitada; Esporte, Sobrevivência, condução, geografia e mecânica.

CONTRA-INTELIGÊNCIA

Codinome: SCARLETT ("S-CÁR-LÉT") NS: RA242967434
Nome: O'HARA, SHANA M. Patente: E-5
Especialidade Militar Primária: INTELIGÊNCIA
Especialidade Militar Secundária: ULTRA-SECRETO
Local de Nascimento: ATLANTA, GEÓRGIA

O pai e os três irmãos de Scarlett eram instrutores de artes marciais, e logo descobriram que ela tinha um talento inato para o combate. Ela começou a treinar aos nove anos de idade, e conquistou sua primeira faixa preta aos quinze. Além de física, ela está mentalmente muito à frente de outros indivíduos, tendo se graduado *summa cum claude* em duas universidades da Ivy League. Ela sabe usar vários tipos de armas, incluindo a besta de energia XK-1 e armas típicas das artes marciais.

Personalidade & Dicas de Interpretação: os Cobras muitas vezes esquecem que Scarlett é mais do que um rostinho bonito, o que é muito útil para missões de infiltração e espionagem. Ela tem uma personalidade forte, e coloca o dever à frente do lazer. É um dos membros mais respeitados dos G.I. Joe, muitas vezes assumindo o papel de líder de campo. Scarlett é apaixonada por Snake-Eyes, embora uma relação mais íntima seja dificultada por seus deveres.

Do arquivo pessoal do General Flagg: "Scarlett é confiável e resistente... É incrível que uma pessoa tão letal também tenha tanto senso de humor".

F0, H2, R2, A1, PdF3; 10 PVs, 10 PMs; Ataque Especial (penetrante e preciso), Ataque Múltiplo, Patrono (G.I. Joe), Tiro Múltiplo; Esporte, Investigação, Manipulação, condução, pilotagem, primeiros socorros.

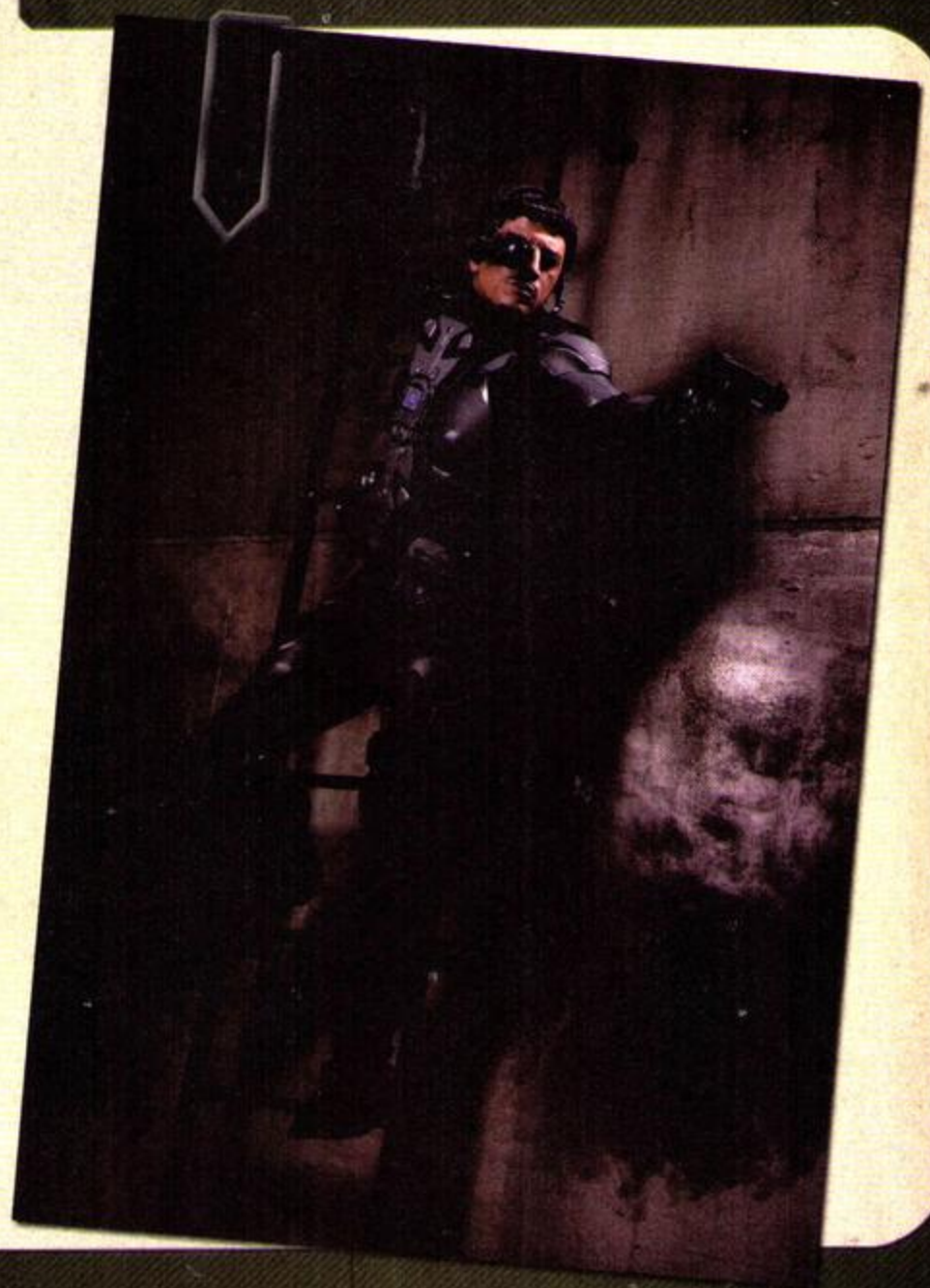
OFICIAL DE COMUNICAÇÕES

Codinome: BREAKER ("BRÊI-CÃR") NS: RA757-79AR35
Nome: KIBBEY, ALVIN R. Patente: E-4
Especialidade Militar Primária: INFANTARIA
Especialidade Militar Secundária: COMUNICAÇÃO
Local de Nascimento: GATLINBURG, TENESSEE

Aos 10 anos de idade, Breaker começou a se interessar por rádio amador, o que o levou a aprender diversos idiomas, para se comunicar com pessoas de outros países. Aprendeu sete línguas. Logo no começo de sua carreira militar, foi pego decifrando mensagens de alta segurança. Entretanto, não havia feito por mal, apenas para verificar se poderia fazê-lo. Ainda na sala de interrogatório, Breaker foi convidado pelo coronel Clayton Abernathy a dar uma corrida. Breaker não só acompanhou o passo, como ultrapassou Hawk. Logo depois, foi recrutado para os G.I. Joe.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Breaker é um gênio da tecnologia e da comunicação. Também é extrovertido e brincalhão, embora sério no trabalho. É a ligação entre a equipe e o quartel-general, e sua habilidade de interceptar transmissões e decifrar códigos mantém os Joes sempre um passo à frente. Quando estava se recuperando de um ferimento, Breaker aproveitou para estudar computação, o que fez com que mais uma vez se mantivesse no topo da tecnologia.

Do arquivo pessoal do General Flagg: "Ele é eficiente e autoconfiante, e tem a habilidade de reverter a maioria das situações a seu favor".

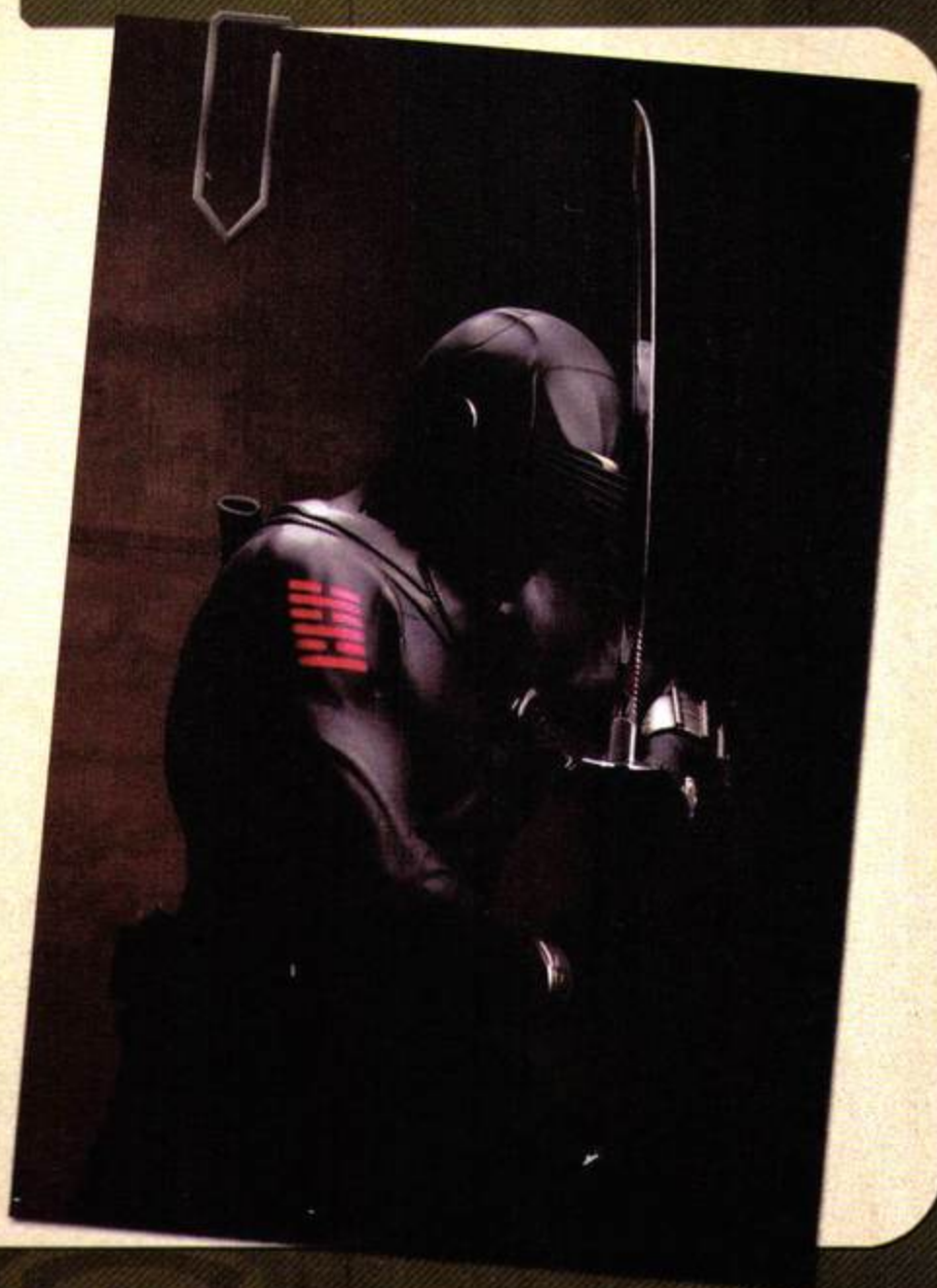
F0, H2, R2, A1, PdF1; 10 PVs, 10 PMs; Genialidade, Patrono (G.I. Joe), Tiro Múltiplo; Munição Limitada; Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Máquinas.

COMANDO

Codinome: SNAKE-EYES ("SNÊIC-ÁIS") NS: ULTRA-SECRETO
Nome: ULTRA-SECRETO Patente: E-7
Especialidade Militar Primária: INFANTARIA
Especialidade Militar Secundária: INSTRUTOR DE LUTA
Local de Nascimento: ULTRA-SECRETO

Pouco se sabe sobre o homem chamado Snake-Eyes, e menos ainda é revelado pelas altas patentes responsáveis pelo material ultra-secreto. Sabe-se que ele entrou para o exército aos dezoito anos e lutou no Vietnã. Depois da guerra, Snake-Eyes voltou aos Estados Unidos, apenas para descobrir que sua família havia morrido em um acidente de carro horas antes de sua chegada. Sem ter ninguém, mudou-se para o Japão, onde passou a viver com a família de um companheiro de Vietnã: Storm Shadow. No Japão, recebeu treinamento nas artes ninja. Devido a um incidente, voltou aos Estados Unidos, onde foi convidado por Hawk para os G.I. Joe. Lá, conheceu Scarlett, por quem se apaixonou.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Snake-Eyes sempre foi muito quieto, mesmo antes do acidente que o deixou mudo, e nunca fez questão de se aproximar de ninguém Mesmo assim, é um dos membros mais importantes dos G.I. Joe, e é capaz de tudo para finalizar uma missão.

Do arquivo pessoal do General Flagg: "O homem é um mistério, mas é bom no que faz. Diabos, é o *melhor* no que faz".

F1, H4, R3, A1, PdF2; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Patrono (G.I. Joe), Poder Oculto, Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado, visão aguçada), Tiro Múltiplo; Deficiência Física (mudo), Munição Limitada; Esporte, Investigação, Sobrevivência, condução, pilotagem, primeiros socorros.

"PESSOAS COMUNS SÃO FRAQUINHAS DEMAIS..."

Não tem problema. Se você e seu grupo acham que é difícil demais jogar com personagens muito próximos de um nível de poder mais mundano, aumente a pontuação de PCs e NPCs, e conceda-lhes quaisquer vantagens que achar necessárias. Boa parte da interpretação das vantagens depende do seu ponto de vista. Por exemplo, Pontos de Vida Extras pode representar que o personagem evita a maioria dos golpes de seus inimigos (ao invés de agüentar tiros à queima-roupa) ou que seus oponentes o feriram apenas "de leve". Um Poder de Fogo muito alto pode representar níveis de habilidade extrema (e a capacidade de atingir pontos mais vulneráveis) ao invés de indicar que o personagem porta uma bazuca. Você também pode exigir que todos os personagens tenham certas vantagens (em algum nível específico): Deflexão, Energia Extra, Pontos de Vida Extras e Poder Oculto, por exemplo. Não é realista, mas está dentro do gênero — ou você acha mesmo que alguém pode passar por tantas batalhas sem nunca se ferir? Em momentos de tensão, coisas estranhas — e extraordinárias — acontecem. Faça as alterações que achar necessárias nas fichas de personagens apresentadas.

"HABILIDADE QUANTO!?"

Snake-Eyes (e Storm Shadow) são os personagens mais poderosos do universo de G.I. Joe. Suas habilidades são *realmente* sobre-humanas. Mas essa é a natureza do treinamento ninja no universo de G.I. Joe. Personagens ninja podem comprar características e vantagens típicas de super-heróis, representando seu treinamento extremo. Mas não permita mais de um personagem ninja em qualquer grupo. Se houver reclamações, não permita nenhum. É mais justo assim.

COBRA

"O maior truque do Diabo foi convencer o mundo de que não existia."

— Keyser Soze

A Organização Cobra (também chamada *Comando Cobra* ou simplesmente *Cobra*) surgiu das maquinações de um homem financeiramente arruinado que culpava o governo dos Estados Unidos por sua falta de sucesso. Esse homem viria a se tornar o Comandante Cobra. Ele criou uma organização para angariar poder monetário, depois poder político e social. Pregando suas idéias, logo reuniu ao seu redor fanáticos que pensavam da mesma forma.

A maior parte do dinheiro da Cobra vinha de pirâmides e outros negócios semilegais. Logo a organização passou de simples negócios para um movimento paramilitar. A Cobra sempre operava em segredo, usando de terrorismo para alcançar seus objetivos.

Muitos dos membros da Cobra levam vidas normais, disfarçados sob a fachada de empregos comuns. Entretanto, são agentes treinados em técnicas de combate, guerrilha e terrorismo, esperando pelo chamado de seu Comandante. A maioria dos membros da Cobra ocupa cargos importantes dentro de suas comunidades, pouco a pouco dominando-as em segredo. Além de combate corporal e com armas de fogo, o treinamento da Cobra também envolve liderança, política e outros tipos de habilidades sociais.

A principal base da Cobra fica na cidade de Springfield, cujos habitantes fazem todos parte da organização. Entretanto, isso é o segredo mais bem guardado pela população local. Ninguém jamais desconfiaria que uma típica cidadezinha do interior do país e toda a sua população são parte importante de uma organização terrorista que opera em escala global.

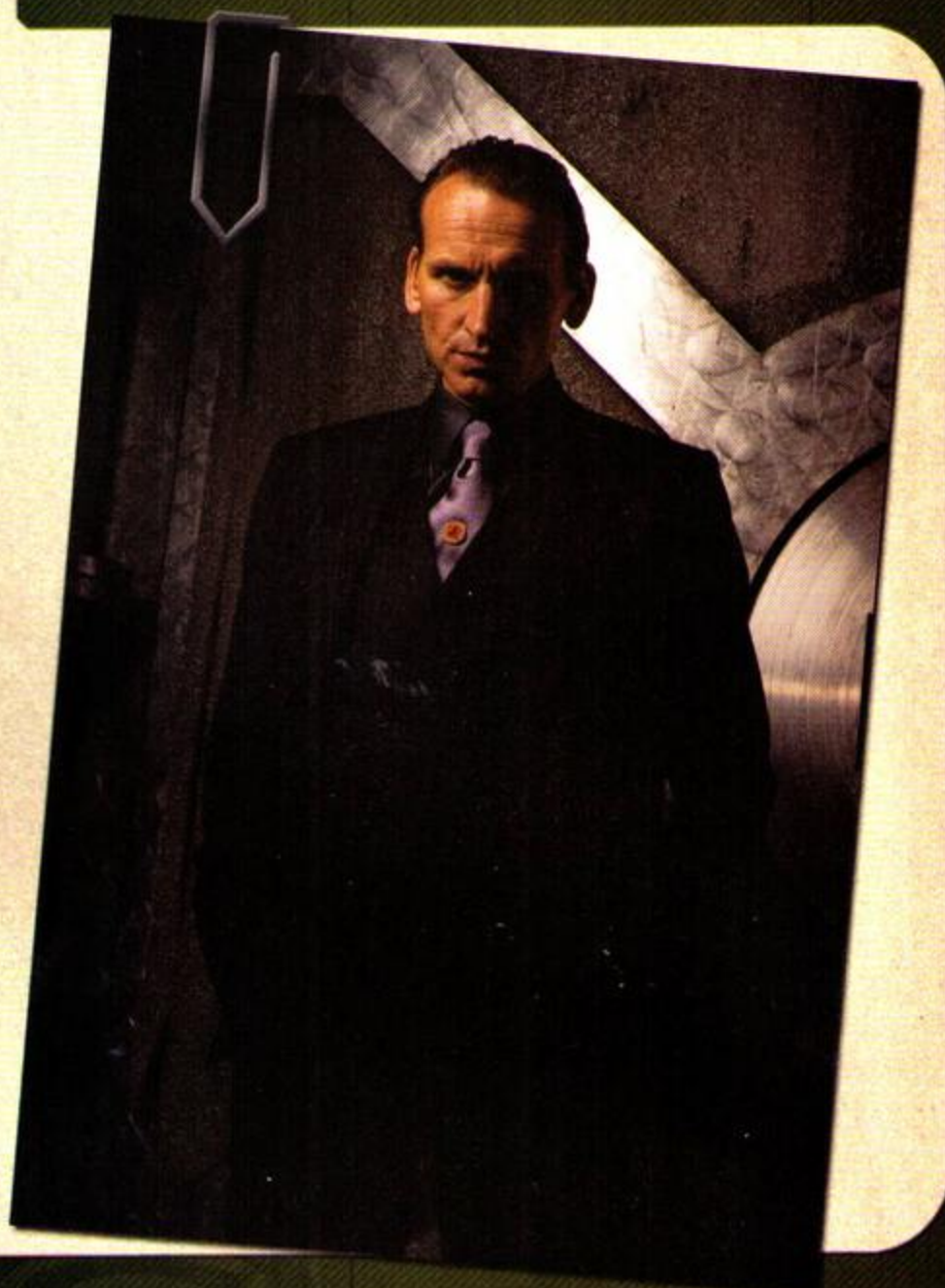
(continua na página 49)

FORNECEDOR DE ARMAMENTOS

Codinome: DESTRO
Nome: DESCONHECIDO
Especialidade Militar Primária: FABRICAÇÃO DE ARMAMENTO
Especialidade Militar Secundária: TERRORISMO
Local de Nascimento: DESCONHECIDO

Destro pertence a uma longa linhagem de clãs escoceses. Durante a guerra civil inglesa, um ancestral de Destro vendia armas para os dois lados do conflito. Capturado, foi condenado a usar uma máscara de ferro — mas em vez de se arrepender, tornou a máscara uma questão de honra para o clã, cujo líder passou a usar uma máscara de ferro. A família continuou negociando armas, e acabou fundando a MARS (*Military Armaments Research Syndicate*, ou "União de Pesquisa de Armamentos Militares"). O Destro atual toca a "os negócios da família" com perspicácia, vendendo seus equipamentos para quem pagar mais — um de seus compradores mais freqüentes é a organização terrorista Cobra. Destro possui vastos conhecimentos de estratégia e batalha. Ele e a Baronesa tiveram um relacionamento antes da Cobra, e só voltaram a se encontrar muito tempo depois. Se esse reencontro reacendeu antigas chamas, só o tempo dirá.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Destro é um homem complexo que busca manter a honra de sua família ao mesmo tempo em que fabrica e vende armas. Ele acredita na sobrevivência do mais forte, e que a guerra é o estado natural do ser humano. Mantém um estilo de vida luxuoso, seja em seu castelo, seja em mansões e hotéis ao redor do mundo.

F0, H3, R2, A1, PdF2; 10 PVs, 10 PMs; Genialidade, Riqueza, Tiro Múltiplo; Devoção (defender a honra da família), Má Fama, Munição Limitada; Ciência, Crime, Investigação, Máquinas.

OFICIAL DE INTELIGÊNCIA COBRA

Codinome: BARONESA
Nome: DECOBRAY, ANASTASIA
Especialidade Militar Primária: INTELIGÊNCIA, SABOTAGEM
Especialidade militar Secundária: PILOTO
Local de Nascimento: ULTRA-SECRETO

Filha mimada de aristocratas europeus, a Baronesa levou seus estudos universitários sobre terrorismo internacional a uma nova arena, ingressando na organização Cobra. Lá, logo se tornou a tenente e braço direito do Comandante Cobra. Suas missões envolvem infiltração e espionagem, e a obtenção de segredos políticos e militares. Com o surgimento dos G.I. Joe, a Baronesa constantemente se vê em conflito com os membros dessa organização. Descobrir a localização do quartel-general deles seria um verdadeiro trunfo.

Personalidade & Dicas de Interpretação: a Baronesa é uma *femme fatale* sombria e sensual, cuja beleza e inteligência só são comparáveis a sua crueldade. É perigosa e astuta, e não se importa com uma eventual aliança com seus inimigos — se isso garantir sua sobrevivência. A Baronesa já teve algum tipo de relação íntima com Destro, mas o passado dessa relação permanece um mistério.

Do arquivo pessoal do General Flagg: "A principal fraqueza da Baronesa é a divisão de sua lealdade entre o Comandante Cobra e Destro. Sua maior força parece ser sua capacidade de jogar um contra o outro".

F0, H2, R2, A1, PdF2; 10 PVs, 10 PMs; Patrono (Cobra), Riqueza, Tiro Múltiplo; Deficiência Física (visão ruim), Devoção (sobreviver), Má Fama, Munição Limitada; Crime, Investigação, Manipulação, condução, pilotagem, primeiros socorros.

NINJA COBRA

Codinome: STORM SHADOW ("STÓRM CHÉDOU")
Nome: ULTRA-SECRETO
Especialidade Militar Primária: ASSASSINATO
Especialidade militar Secundária: INTELIGÊNCIA
Local de Nascimento: ULTRA-SECRETO

Muito do passado de Storm Shadow permanece desconhecido, mas sabe-se que ele nasceu nos Estados Unidos, filho de imigrantes japoneses. Lutou na Guerra do Vietnã na mesma companhia de Snake-Eyes, mas alguma coisa em seu passado o fez mudar de lado e se unir à Cobra. Talvez o mesmo incidente que fez com que Snake-Eyes voltasse à América. Assim como Snake-Eyes, Storm Shadow é um ninja treinado nas mais mortíferas habilidades de seu clã. Atua como guarda-costas para o Comandante Cobra, e também participa de missões de assassinato e infiltração.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Storm Shadow é um homem de poucas palavras. Prefere a ação. Dedica-se de corpo e alma ao caminho de seus ancestrais, e é o atual líder de seu clã. Também é contemplativo, muitas vezes observando o desenrolar dos acontecimentos diante de seus olhos. Sua rivalidade e amizade com Snake-Eyes ainda estão por se revelar.

Do arquivo pessoal do General Flagg: "Os grandes clãs ninja de assassinos desapareceram séculos atrás. Se foram destruídos, ninguém assumiu a responsabilidade... E se continuam em atividade, para quem estão trabalhando?"

F1, H3, R3, A1, PdF3; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Patrono (Cobra), Poder Oculto, Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado, visão aguçada), Tiro Múltiplo; Munição Limitada; Esporte, Investigação, Sobrevivência, condução, pilotagem, primeiros socorros.

COBRA EM CAMPANHA

Os Cobras são os maiores vilões do universo dos G.I. Joe. Eles buscam a dominação mundial através do controle financeiro, político e social. No início de sua existência, os Cobra agiam em segredo, por baixo dos panos. A organização também está envolvida em manipulação genética e experimentos de lavagem cerebral e controle mental. Ou seja, a Cobra pode ser usada de diversas maneiras: a melhor delas é em planos dentro de planos dentro de planos, como se ela não existisse. Estabeleça um clima de paranóia entre seus jogadores; quem sabe se um irmão, pai, tio ou outro familiar ou amigo não se uniu à Cobra? Ou talvez os testes que o personagem fez recentemente não fossem para entrar nos G.I. Joe, mas em uma *outra* organização...

MESTRANDO NO UNIVERSO DOS G.I. JOE

Mestrar no universo dos G.I. Joe não é difícil. Ele é igual ao nosso, mas com a adição de duas organizações militares: uma terrorista, outra contra-terrorista. Os personagens podem pertencer aos Joes ou aos Cobras, e cumprir missões dos mais diferentes tipos para qualquer uma das organizações. Proteger/destruir uma instalação militar (talvez de desenvolvimento de novas tecnologias), resgatar ou assassinar um cientista cujas descobertas podem fazer avançar o mundo (ou roubar suas descobertas para vendê-las ao melhor preço), infiltrar-se e reunir segredos que possam ajudar na derrocada da organização rival...

Se você não quiser que os personagens pertençam a nenhuma das organizações no começo da campanha, eles podem ser aspirantes, e somente se destacando poderão ser recrutados por uma ou outra.

Se os personagens já fizerem parte de outra organização, podem competir com os Joes e os Cobras — crossovers são bem-vindos: *Hellsing*, *Transformers*, *Arquivo X*, a Shadaloo de *Street Fighter*, *Watchmen* (imaginem os Cobras tentando destruir o Dr. Manhattan... Ou recrutá-lo!), e por aí vai. Quando a imaginação é o limite, poucas coisas não ficam legais. Outra maneira de usar os Joes e os Cobras é como organizações ultra-secretas (que são mesmo, no começo de suas aventuras). Digamos que os personagens (pessoas comuns ou super-heróis) vão descobrindo os Joes e os Cobras aos poucos, aprendendo sobre a "guerra secreta" travada bem debaixo de seus narizes. Ou talvez eles despertem o interesse dos dois lados. Como sempre, uma conversa com seus jogadores pode ajudar.

Não se esqueça de que, no geral, os personagens do universo dos G.I. Joe são humanos comuns. Eles são supertreinados, superhabilidosos e estão muito acima dos mortais comuns — mas, ainda assim, são humanos. Uma boa maneira de aproveitar o cenário é através de ganchos dos próprios personagens: familiares e amigos que participam de uma das duas organizações. Quando cirurgias plásticas, lavagem cerebral e clonagem são possíveis, as possibilidades (e a paranóia) aumentam muito.

QUER MAIS?

G.I. Joe não termina aqui! Na próxima edição da DragonSlayer você vai ver mais Joes, mais Cobras — inclusive com fichas para *Mutantes & Malfeitores* —, mais fotos da Baronesa, veículos, bases... E também vai descobrir o que diabos significa "G.I. Joe"!

GUSTAVO BRAUNER
cumpriu prazos para orgulhar os Joes

MAIS FICHAS!

MAIS REGRAS!

MAIS FOTOS DA BARONESA!

G.I. JOE

PARTE 2

Na DragonSlayer 26 apresentamos a primeira parte da matéria sobre os G.I. Joe. O foco da matéria era a série de quadrinhos, os brinquedos e o desenho animado dos anos 80. Como você pôde conferir, o filme *G.I. Joe: a Origem de Cobra* trouxe muito da essência dos G.I. Joe, mudando ou atualizando alguns pontos. Agora vamos abordar todas essas diferenças e acrescentar ainda mais material. Mas atenção: esta matéria é recheada de *spoilers*! Se você ainda não viu o filme, tenha cuidado — o que segue pode estragar sua diversão.

G.I. JOE: A ORIGEM DE COBRA

Num futuro não muito distante, a MARS, empresa do negociante de armas James McMullen, desenvolve uma arma baseada em nanotecnologia, capaz de destruir cidades inteiras de acordo com a programação dos nanitas em seu interior. A OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) compra quatro dessas ogivas, e o exército americano fica responsável por fazer sua entrega.

O comboio de entrega é encabeçado por ninguém menos que Duke e Ripcord. Mas durante a viagem eles são emboscados por soldados armados com tecnologia de ponta, liderados por uma mulher que Duke reconhece de seu passado. Duke e Ripcord são resgatados por Scarlett, Snake-Eyes e Heavy Duty, membros de uma organização militar secreta. Recusando-se a entregar as ogivas para o trio, Duke e Ripcord são levados até o quartel-general secreto da organização, localizado no Egito: *the Pit* (o "Poço", que foi traduzido no filme como a "Caverna").

Uma vez na Caverna, Duke e Ripcord são apresentados ao General Hawk, líder da equipe secreta chamada G.I. Joe. Recolhendo as ogivas e dispensando a dupla, Hawk acaba sendo convencido a aceitar Duke e Ripcord na equipe — algum tempo antes, ele mesmo havia sondado Duke para a equipe, e este ainda revela que conhece a verdadeira identidade da Baronesa, a mulher que liderava o ataque ao comboio. Duke e Ripcord então passam pelo treinamento básico dos G.I. Joe.

Enquanto isso, descobre-se que McMullen está criando um exército de humanos alterados pela mesma nanotecnologia de suas armas. O responsável pelo projeto é chamado apenas de "o Doutor", e ambos planejavam usar as ogivas vendidas à OTAN para espalhar o caos e o terror, estabelecendo uma nova ordem mundial. Usando um dispositivo de localização, McMullen descobre a base dos Joes e ordena que Storm Shadow e a Baronesa recuperem as ogivas e levem-nas para o Barão DeCobray (marido da Baronesa), preparando-as para a destruição da Torre Eiffel e da cidade de Paris. Mas os Joes estão nos calcanhares da Baronesa. Durante o ataque a Paris, não conseguem impedir a destruição de seu principal cartão postal, mas o resto da cidade permanece intacta. Ao salvar a cidade, Duke é feito prisioneiro e levado para a base submarina de McMullen.

Ela tem um belo par de... Pistolas.

Os Joes conseguem localizar essa base, sob o ártico. Lá, McMullen está preparando três mísseis munidos das ogivas restantes. Snake-Eyes consegue eliminar um dos mísseis e Ripcord rouba o protótipo de um novo jato da MARS para perseguir os outros dois. Enquanto isso, Scarlett e Snake-Eyes tentam sabotar a base submarina, ao mesmo tempo em que Heavy Duty lidera um ataque contra ela.

Duke, aprisionado, descobre que o Doutor é na verdade Rex Lewis, o irmão da Baronesa que todos acreditavam ter morrido durante uma missão liderada por Duke anos antes. Ele havia ficado preso em um bunker junto com o Dr. Mindbender, e foi desfigurado pela explosão que todos pensavam tê-lo matado. Duke também descobre que o Doutor está manipulando as emoções e ações da irmã com nanitas, fazendo-a suprimir certas memórias — processo que pretende aplicar no próprio Duke. Mas a Baronesa liberta Duke, e os dois perseguem McMullen e o Doutor. Durante a fuga, McMullen sofre queimaduras severas no rosto, curadas por uma aplicação de nanitas do Doutor.

Enquanto isso, Snake-Eyes luta com Storm Shadow, seu antigo irmão-de-armas. Em um *flashback*, descobre-se que os dois cresceram treinando juntos, e que Snake-Eyes era o preferido de seu mestre. Devido a um incidente inexplicado, Storm Shadow teria matado seu mestre com uma flechada, fugindo a seguir. Snake-Eyes então fez um voto de silêncio e jamais voltou a pronunciar uma palavra. Durante a luta, Snake-Eyes fere Storm Shadow mortalmente e, junto de Scarlett, foge da base submarina, cujo sistema de autodestruição havia sido ativado pelo Doutor.

O rosto de McMullen se torna uma máscara de ferro devido aos nanitas. O Doutor veste um elmo e diz que todos passarão a chamá-lo de "Comandante". Entretanto, o submarino que os dois estavam usando para fugir é atingido por Duke e a Baronesa, permitindo sua captura. Ripcord consegue impedir que os dois mísseis restantes atinjam seus alvos, destruindo-os ainda no ar. Mais tarde, no porta-aviões USS Flagg, a Baronesa é presa, ficando sob custódia até que se possa retirar os nanitas de seu corpo. Duke e Ripcord são aclamados como verdadeiros Joes. Tudo parece bem.

Mas o superespião Zartan, que havia recebido nanitas capazes de alterar sua aparência, assovia sua canção preferida enquanto recosta-se confortavelmente na cadeira do presidente dos Estados Unidos da América, sua nova identidade...

O QUE MUDOU NO FILME

G.I. Joe: a Origem de Cobra dividiu opiniões, recebendo críticas e elogios de todos os tipos. O filme tem uma trama elaborada, ação constante e serve bem para introduzir esse novo universo dos G.I. Joe, preparando o terreno para sua já confirmada seqüência.

Se você lembra da matéria na DragonSlayer 26, o filme tem diferenças óbvias com relação a nossa adaptação, baseada nos quadrinhos, brinquedos e desenho animado:

• No filme, Destro negocia armas com a OTAN. Isso não é um grande problema nem um desvio, já que a MARS é uma empresa de desenvolvimento e venda de armas, fazendo negócios com quem puder, seja do lado que for. Mas, nos quadrinhos, a MARS é uma empresa paralela, com vida própria, não a futura organização Cobra, como fica explícito no filme. Nos quadrinhos, a máscara de Destro é apenas uma máscara, não uma formação dos nanitas em seu corpo (que nem existem nessa versão).

• Nos quadrinhos, Duke é primeiro-sargento, e não um capitão, como no filme. Não é nenhum novato, e é convidado diretamente para integrar os G.I. Joe. Embora em muitas histórias escritas por fãs Duke tenha um relacionamento amoroso com a Baronesa, isso nunca aconteceu oficialmente nos quadrinhos.

• Nos quadrinhos, Ripcord não é nem tem a intenção de se tornar piloto. Ele é um pára-quedista HALO, e permanece assim durante toda a série. Sua etnia também mudou (de caucasiano para negro).

• Scarlett nunca foi uma personagem sem emoções ou que debochava de quem as tivesse. Nos quadrinhos, ela alimentava uma paixão (correspondida) por Snake-Eyes. Sempre foi genial, mas nunca tanto quanto no filme.

• Nos quadrinhos, Snake-Eyes é mudo, devido a um acidente. No filme, ele não fala devido a um voto de silêncio. Exceto por isso e pela ausência do relacionamento com Scarlett, talvez ele seja o personagem cuja adaptação tenha sido a mais fiel.

• Heavy Duty é um personagem secundário, tanto nos quadrinhos quanto no desenho animado. Seu nome é diferente nas duas versões. No filme, é retratado como inglês, enquanto que nos quadrinhos é americano.

• No filme, Hawk é um general. Nos quadrinhos, só depois de anos ele alcança essa patente. É outro personagem cuja passagem dos quadrinhos para o filme sofre pouca alteração.

• Nos quadrinhos, a Caverna (ou o Poço) fica em um complexo abaixo de uma base militar americana nos Estados Unidos. No filme, em alguma parte do deserto egípcio.

• Quem mais sofre modificações com relação à história original é o Comandante Cobra. No filme, ele é um ex-militar americano, cientista e irmão da Baronesa. Nos quadrinhos, não tem nenhuma relação com qualquer uma dessas coisas. É o líder dos Cobras, é claro, mas as semelhanças terminam por aí.

• E em relação à Baronesa... Bem, como dissemos, ela nunca teve qualquer relacionamento amoroso com Duke ou qualquer outro Joe nos quadrinhos/brinquedos/desenho animado. Ela sempre foi apaixonada por Destro, com quem mantêm um caso-quase-casamento, por assim dizer, desde que eles se reencontraram.

• G.I. Joe: nos quadrinhos, a equipe é composta por personagens de descendência principalmente americana, embora conte com indivíduos de outras nacionalidades. No filme, os G.I. Joe são realmente uma organização internacional, contando com os melhores dos melhores de todas as partes do mundo.

• Nos quadrinhos, Zartan não é o mestre dos disfarces devido a nanitas — ele é realmente um mestre da ilusão e da enganação. O final do filme é surpreendente, e estabelece as fundações para muitas aventuras — e problemas — para os Joes. Nota do Gustavo: ainda vou usar essa idéia em uma das minhas campanhas!

JOGO, JOGO, JOGO!

Não há a necessidade de alterar a ficha de qualquer um dos personagens apresentados na DragonSlayer 26. Fora o histórico, eles são basicamente os mesmos. Mas se você fizer questão de que os personagens fiquem mais parecidos com os do filme, as alterações mais drásticas talvez sejam trocar a perícia condução de Ripcord por pilotagem e substituir a desvantagem Deficiência Física (mudo) de Snake-Eyes por Código de Honra (voto de silêncio).

Como no filme os G.I. Joe são uma equipe muito mais internacional do que nos quadrinhos, fica muito mais fácil recrutar os personagens de seus jogadores para a equipe (se é que havia algum problema antes). Da mesma forma que Duke e Ripcord são recrutados e passam por um treinamento básico, os personagens da sua campanha poderiam passar pela mesmas exigências.

A seguir estão novas regras e fichas para melhor adaptar sua campanha ao universo de G.I. Joe.

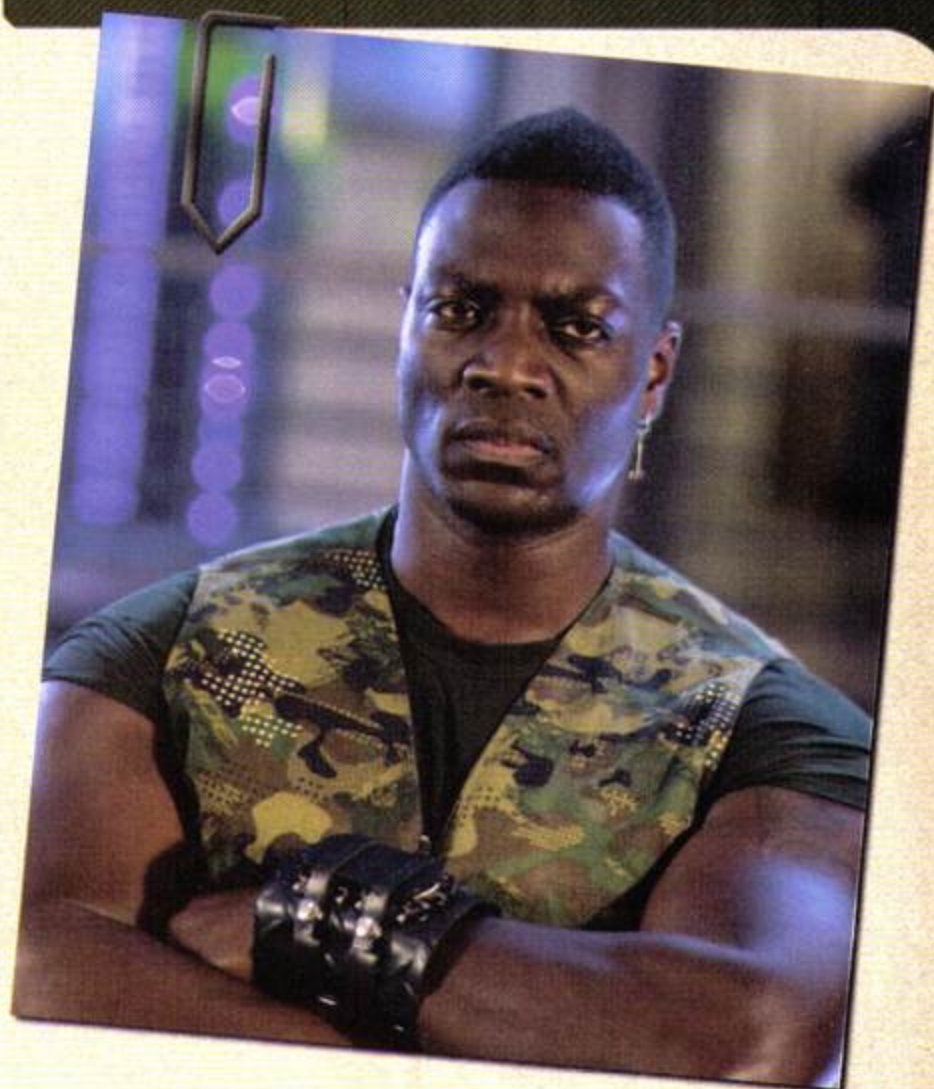
Isso sim é Poder de Fogo!

SOLDADO DE ARMAMENTO PESADO

Codinome: HEAVY DUTY ("RÉ-VI DÍU-TI")
Nome: DALTON, HERSHEL. Patente: E-5
Especialidade Militar Primária: ARMAMENTOS PESADOS
Especialidade Militar Secundária: CONDUÇÃO E PILOTAGEM
Local de Nascimento: ULTRA-SECRETO, INGLATERRA

Heavy Duty é tanto um estrategista de primeira linha quanto um excelente combatente de frente de batalha. É especializado nas armas classificadas como "armamentos pesados", como metralhadoras, lança-granadas, foguetes anti-tanque e morteiros. Também é qualificado para a operação de diversos veículos de terra, ar e mar. Heavy Duty é capaz de agir e reagir mais rápido e com melhores resultados do que muitos oficiais experientes. Isso lhe garantiu um lugar entre os primeiros convocados para a equipe G.I. Joe. Heavy Duty costuma atuar como comandante no campo de batalha, coordenando operações entre unidades durante ações de combate, e freqüentemente monitora a ação conduzindo um veículo de assalto.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Heavy Duty é ao mesmo tempo cérebro e músculos. Se ele intimida devido ao tamanho e porte físico, espere para ver suas capacidades estratégicas e coragem. Não é um líder, mas um excelente conselheiro tático. Sabe como é importante pensar antes de agir, e reagir antes que seus inimigos possam pensar. Heavy Duty também tem um belo senso de humor e conhece a importância um bom relacionamento entre a equipe.

F1, H2, R3, A1, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Ataque Especial (amplo, lento, poderoso), Patrono (G.I. Joe); Munição Limitada (-1 pt); condução, pilotagem, primeiros socorros.

NOVAS VANTAGENS

A seguir estão um novo ataque especial e uma nova vantagem.

ATAQUE ESPECIAL: LONGO (+1 PONTO, +1 PM)

Apenas para Poder de Fogo. Cada ponto gasto nesta vantagem duplica a distância dos seus tiros (x2 por +1, x4 por +2, x8 por +3...). Quando atira a toda a sua distância, você gasta +1 PM (x2 por +1, x4 por +2, x8 por +3...).

PODER OCULTO LIMITADO

Os personagens do universo de G.I. Joe são muito bons naquilo que fazem. Tão bons que seria possível dizer que eles estão *muito* acima das pessoas comuns. Uma das maneiras de simular esses níveis elevados de habilidade é a nova vantagem Poder Oculto Limitado.

Poder Oculto Limitado (1 ponto): funciona como Poder Oculto, mas apenas para uma de suas características, escolhida quando você compra esta vantagem. Além disso, você só precisa gastar 1 Ponto de Magia, e sua característica aumenta em +2 para cada PM gasto.

EQUIPAMENTOS

Os equipamentos a seguir usam as regras de objetos mágicos, descritas no Capítulo 8 do *Manual 3D&T Alpha* (embora, obviamente, seus poderes venham de tecnologia, não magia).

HAL

O HAL (*Heavy Artillery Laser* — "Laser de Artilharia Pesada") é um equipamento pesado de ataque à distância: um canhão móvel. "Móvel" em termos... Apesar de ágil, precisa ser puxado por um outro veículo, pois não possui qualquer tração própria.

Para usar um HAL, o personagem deve possuir a perícia Máquinas ou a especialização mecânica. Quando usa um HAL, o personagem assume as seguintes características e habilidades (o que não for mencionado não muda):

F0, R3, A3, PdF7 (fogo); Ataque Especial (lento, penetrante, poderoso, preciso); Bateria, Modelo Especial.

JUMP

JUMP (*Jet Mobile Propulsion Unit* — "Unidade de Propulsão Móvel a Jato") é um equipamento de ponta — uma mochila capaz de fazer com que seu usuário voe. Acoplado a cada JUMP há um laser experimental.

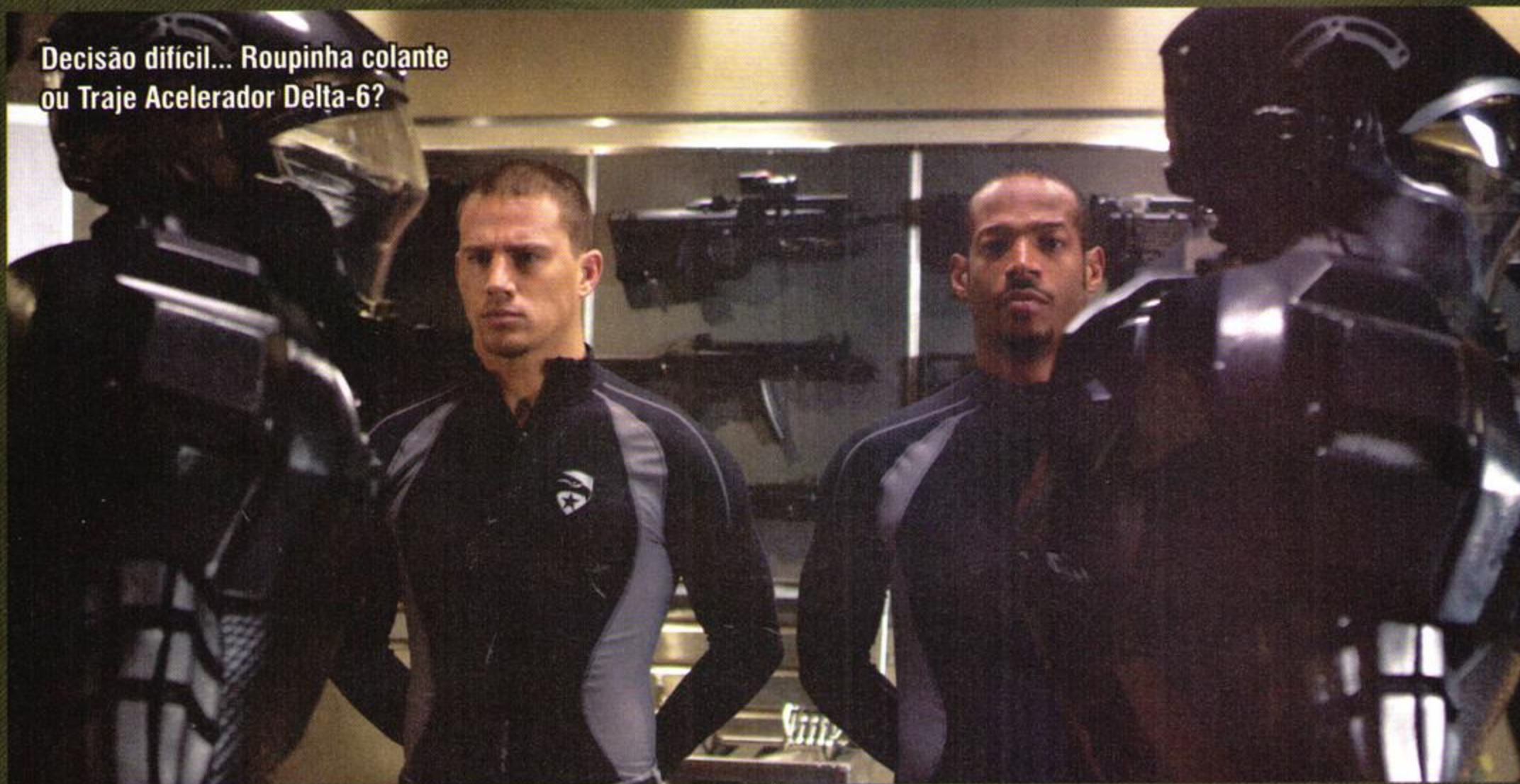
Quando usa um JUMP, o personagem assume as seguintes características e habilidades (o que não for mencionado não muda):

PdF2 (fogo); Aceleração, Ataque Especial (penetrante), Vôo; Bateria.

MOBAT

O MOBAT (Motorized Battle Tank — "Tanque Motorizado de Batalha") é um tanque de guerra com uma torre que gira 360° — então, independente de onde os inimigos estejam, um MOBAT é capaz de acertá-los. O tanque também possui lentes infravermelhas, capazes de encontrar inimigos no escuro. A tração de um MOBAT permite que ele suba terrenos muito difíceis, e sua blindagem agüenta até mesmo o dano mais pesado.

Para pilotar um MOBAT, o personagem deve possuir a perícia Máquinas ou a especialização condução. Quando pilota um MOBAT, o personagem assume as seguintes características e habilidades (o que não for mencionado não muda):

Decisão difícil... Roupinha colante ou Traje Acelerador Delta-6?

F5 (esmagamento), R5, A5, PdF5 (perfuração); 35 PVs; Ataque Especial (amplo, lento, penetrante, poderoso), Pontos de Vida Extra, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão Aguçada); Bateria, Modelo Especial, Munição Limitada.

PISTOLA DE PULSO ENERGÉTICO

Desenvolvida pela MARS, esta pistola dispara um poderoso pulso energético, que arremessa qualquer coisa atingida para longe — além de fazer um belo estrago!

A pistola é uma arma mágica (Poder de Fogo, elétrico) +1. Qualquer um atingido pelo disparo da pistola deve obter sucesso em um teste de Força ou será jogado 10 m para trás.

TRAJE ACELERADOR DELTA-6

Um protótipo da armadura do Homem de Ferro! O traje acelerador deixa seu usuário mais forte e rápido, além de fornecer blindagem e armamento pesado (metralhadora e lança-foguetes).

O traje é uma armadura mágica +2 (aumenta a Armadura do personagem em +2). Além disso, o traje aumenta a Força e a Habilidade do personagem em +1 e fornece Poder de Fogo 3 (perfuração) e as seguintes vantagens: Aceleração, Ataque Especial (amplo), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Tiro Múltiplo. Entretanto, o traje impõe a desvantagem Bateria.

VAMP

O VAMP (*Multi-Purpose Attack Vehicle* — "Veículo de Ataque de Múltiplas Funções") é um veículo ágil e resistente, armado com uma metralhadora, que serve tanto para o combate quanto para o transporte.

Para pilotar um VAMP, o personagem deve possuir a perícia Máquinas ou a especialização condução. Quando pilota um VAMP, o personagem assume as seguintes características e habilidades (o que não for mencionado não muda):

F3 (esmagamento), R3, A3, PdF3 (perfuração); 25 PVs; Aceleração, Pontos de Vida Extras, Tiro Múltiplo; Bateria, Modelo Especial, Munição Limitada.

FICHAS

A seguir estão algumas fichas de inimigos genéricos ("Grunts") de uma campanha de G.I. Joe.

SOLDADO DAS INDÚSTRIAS MARS

Codinome: O INIMIGO.
Nome: (DESCONHECIDO; VÁRIOS).
Especialidade Militar Primária: INFANTARIA.
Especialidade Militar Secundária: SABOTAGEM.
Local de Nascimento: (DESCONHECIDO; VÁRIOS).
Patente: E-4 (OU O EQUIVALENTE).

Esses soldados fazem a segurança das indústrias MARS, a corporação que desenvolve armamento avançado de James McMullen. São uma força paramilitar que guarda a empresa e protege seus interesses. São soldados altamente treinados em estratégias de combate, e equipados com armas avançadas projetadas por esta misteriosa indústria.

Personalidade & Dicas de Interpretação: os soldados da MARS são escolhidos por sua agressividade e habilidades militares. Eles obedecem a cada ordem e fazem tudo que lhes é ordenado.

F1, H0, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 5 PMs; Patrono (MARS); Má Fama, Munição Limitada; Esporte.

OFICIAL DAS INDÚSTRIAS MARS

Codinome: O INIMIGO.
Nome: (DESCONHECIDO; VÁRIOS).
Especialidade Militar Primária: INFANTARIA.
Especialidade Militar Secundária: INTELIGÊNCIA.
Local de Nascimento: (DESCONHECIDO; VÁRIOS).
Patente: E-4 (OU O EQUIVALENTE).

Os oficiais comandam os soldados que guardam as indústrias MARS. São treinados por James McMullen, o líder desta misteriosa corporação. Também têm treinamento em espionagem e infiltração, buscando recolher segredos úteis para a MARS.

Personalidade & Dicas de Interpretação: os oficiais da MARS são escolhidos por sua lealdade à corporação e capacidade de entender e aplicar estratégias militares.

F1, H1, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 5 PMs; Ataque Especial, Patrono (MARS); Má Fama, Munição Limitada; Crime.

INFANTARIA COBRA

Codinome: NEO-VIPER.
Nome: (DESCONHECIDO; VÁRIOS).
Especialidade Militar Primária: INFANTARIA.
Especialidade Militar Secundária: SABOTAGEM.
Local de Nascimento: (DESCONHECIDO; VÁRIOS).
Patente: O-4 (OU O EQUIVALENTE).

Os vipers são o que há de mais moderno na tecnologia de guerra. Melhorados através de nanitas, eles são mais fortes e rápidos que um soldado comum. Por isso, são usados nas missões mais difíceis, perigosas e com menos possibilidades de sucesso.

Personalidade & Dicas de Interpretação: os vipers são escolhidos dentre os melhores soldados e oficiais da MARS. Demonstram todas as mesmas características psicológicas e capacidades mentais, mas com lealdade ainda maior.

F2, H1, R2, A2, PdF3; 10 PVs, 10 PMs; Ataque Especial, Armadura Extra (corte, esmagamento, perfuração), Patrono (MARS); Má Fama, Munição Limitada; Crime, Esporte.

G.I. JOE EM MUTANTES & MALFEITORES

O sistema de *Mutantes & Malfeitores* é versátil o bastante para adaptar qualquer cenário, e G.I.Joe não é exceção. Mas, para melhor adequar as regras de *M&M* ao estilo das histórias dos Joes, siga estas linhas gerais.

• **Nível de poder e pontos de poder:** NP 5 e 75 pp para personagens que ainda não são Joes (como Duke e Ripcord, no início do filme) e NP 6 e 90 pp para personagens que já são Joes.

• **Limites adicionais:** os modificadores de habilidade de um personagem não podem exceder o seu nível de poder. Embora representem o ápice das capacidades humanas, Joes ainda são justamente isso — humanos.

• **Poderes:** Joes não possuem poderes sobre-humanos, com duas exceções. A primeira é o poder Dispositivo, que deve ter o descritor tecnologia e só pode fornecer itens criados pelo mestre (veja alguns exemplos de itens nesta matéria). A segunda é o treinamento ninja — a única fonte de habilidades realmente sobre-humanas no universo Joe. Veja **Novo Feito: Treinamento Ninja**, a seguir, para a explicação de como um personagem pode adquirir poderes através de treinamento ninja.

Caso o mestre queira um clima mais exagerado, pode permitir alguns poderes mais "plausíveis", como Cura (representando uma grande habilidade médica) e Velocidade (cada graduação adicionando apenas 1,5 m à velocidade do personagem), com o descritor treinamento. Ainda assim, sugerimos que esses poderes sejam limitados a 3 graduações ou a um custo total de 6 pontos de poder.

• **Especialização:** cada Joe é *muito* bom em um campo de conhecimento — sua especialização dentro da equipe. Breaker é especialista em comunicações, Scarlett é especialista em inteligência, Heavy Duty é especialista em armas pesadas... Para representar isso, o mestre pode permitir que cada personagem tenha *uma* característica que exceda o nível de poder: um valor de habilidade, bônus de ataque com um ataque, bônus de defesa, bônus em um salvamento ou bônus em uma perícia. A característica escolhida pode ultrapassar o NP em 2 (perícias podem ultrapassá-lo em 4). O personagem ainda deve pagar os pontos normais pela característica (a especialização não fornece o aumento na característica, apenas o direito de ultrapassar o nível de poder).

NOVO FEITO: TREINAMENTO NINJA (GERAL, COM GRADUAÇÕES)

Cada graduação neste feito permite que você gaste 5 pontos de poder em um poder qualquer, à sua escolha. Caso você queira gastar mais do que 5 pontos em um poder, ou queira ter mais de um poder, deve comprar graduações adicionais neste feito.

Todos os poderes devem ter o descritor ninja. Todos os poderes devem ser aprovados pelo mestre. Algumas sugestões incluem Atordoar, Camuflagem, Cura, Deflexão, Derrubar, Golpe, Paralisia, Pasmar, Regeneração, Salto, Sufocar, Super-Movimento, Super-Sentidos e Velocidade (mas com cada graduação adicionando apenas 1,5 m à velocidade do personagem).

"Bem que minha mãe disse que ser soldado Cobra era um emprego arriscado..."

DUKE — NÍVEL DE PODER 7

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+3	+4	+1	+1	+2
16	16	18	12	12	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+11	+9	+7	+5

Perícias: Conhecimento (tática) +9, Dirigir +7, Escalar +7, Furtividade +7, Intimidar +6, Medicina +5, Notar +7, Sobrevivência +7.

Feitos: Ação em Movimento, Ataque Acurado, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (fuzil de assalto), Durão 3, Equipamento 10, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Inspirar, Liderança, Sem Medo, Sorte 2, Tiro Preciso 2, Tolerância.

Equipamento: binóculo, colete tático, comunicador, faca, fuzil de assalto, granada de fragmentação, óculos de visão noturna, pistola pesada.

Combate: bônus de ataque +8, bônus de defesa +5, desarmado (ataque +8, dano 18), faca (ataque +8, dano 19, crítico 19-20), fuzil de assalto (ataque +8, dano 20, crítico 19-20, Automático), granada de fragmentação (ataque +8, dano 20, Explosão), pistola pesada (ataque +8, dano 19), Defesa 15, Iniciativa +7.

Habilidades 28 + Salvamentos 13 + Perícias 10 + Feitos 28 + Combate 26 = 105 PP.

ESPECIALIZAÇÃO: BÔNUS DE SALVAMENTO (RESISTÊNCIA)

SNAKE-EYES — NÍVEL DE PODER 9

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+6	+4	0	+3	0
18	22	18	10	16	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7	+8	+13	+7

Perícias: Acrobacia +14, Arte da Fuga +10, Desarmar Dispositivo +10, Escalar +12, Furtividade +20, Notar +11.

Feitos: Ação em Movimento, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Ataque Dominó 2, Blefe Acrobático, Bloquear Aprimorado, Crítico Aprimorado (espada) 2, De Pé, Equipamento 3, Esconder-se à Plena Vista, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 6, Iniciativa Aprimorada 2, Luta Cega, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Rolamento Defensivo 3, Saque Rápido, Sem Medo, Treinamento Ninja 2.

Poderes: Golpe 1 (Pujante, Utilizável com Armas), Destreza Aumentada 4, Salto 1, Velocidade 2.

Equipamento: comunicador, espada, pistola pesada.

Combate: bônus de ataque +6, bônus de defesa +11, desarmado (ataque +12, dano 20), espada (ataque +12, dano 23, crítico 17), pistola pesada (ataque +6, dano 19), Defesa 21, Iniciativa +14.

Desvantagens: mudez.

Habilidades 30 + Salvamentos 15 + Perícias 13 + Feitos 37 + Poderes 10 + Combate 34 – Desvantagens 4 = 135 PP.

ESPECIALIZAÇÃO: BÔNUS DE ATAQUE (ESPADA)

BARONESA					NÍVEL DE PODER 7
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+1	+2	0	+3
12	16	12	14	10	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6	+5	+8	+2

Perícias: Acrobacia +7, Blefar +7 (+15 com Atraente), Computadores +6, Desarmar Dispositivo +6, Diplomacia +7 (+12 com Atraente), Furtividade +7, Intuir Intenção +4, Investigar +6, Notar +4, Obter Informação +7, Procurar +6.

Feitos: Agarrar Preciso, Ambidestria, Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Atraente 2, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (riqueza) 3, Benefício (status), Contatos, Distrair (Blefar), Equipamento 1, Estrangular, Fascinar (Blefar), Rolamento Defensivo 5.

Poderes: Dispositivo 5 (pistola de pulso energético): veja abaixo. *Equipamento:* comunicador, óculos (anula as penalidades da miopia).

Combate: bônus de ataque +7, bônus de defesa +7, desarmado (ataque +7, dano 16), pistola de pulso energético (ataque +7, dano 21 mais Derrubar 6 [Recuo]), Defesa 17, Iniciativa +3.

Desvantagens: miopia (penalidade de –2 em testes de Notar e rolagens de ataque à distância).

Habilidades 20 + Salvamentos 11 + Perícias 11 + Feitos 22 + Poderes 15 + Combate 28 – Desvantagens 2 = 105 PP.

ESPECIALIZAÇÃO: BÔNUS DE PERÍCIA (BLEFAR)

FICHA

A seguir está a ficha de um Neo-Viper padrão. Devido aos nanitas em seu corpos e ao armamento avançado fornecido pela MARS, um Neo-Viper é bem mais perigoso que um capanga típico!

Neo-viper nível de poder 6 (capanga)

For 16	Des 12	Con 16	Int 10	Sab 8	Car 6

Salvamentos: Resistência +9, Fortitude +8, Reflexo +4, Vontade +1.

Perícias: Dirigir +5, Escalar +7, Pilotar +5, Notar +4.

Feitos: Sem Medo.

Poderes: Dispositivo 3 (fuzil de pulso energético): **Raio 7**; **Imunidade 2** (doenças, venenos), **Proteção 5** (Impenetrável).

Combate: bônus de ataque +5, bônus de defesa +3, fuzil de pulso energético (ataque +5, dano 22), Defesa 13, Iniciativa +1.

Habilidades 8 + Salvamentos 10 + Perícias 4 + Feitos 1 + Poderes 21 + Combate 16 – Desvantagens 4 = 60 PP.

DISPOSITIVOS

A seguir estão dois dispositivos existentes no universo dos G.I. Joe. Ambos são tecnologias extremamente avançadas, disponíveis apenas para organizações com imenso acesso a recursos.

PISTOLA DE PULSO ENERGÉTICO

Dispositivo 5 (fácil de perder): **Raio 6** (Ligado a **Derrubar 6** [Recuo]).

Custo: 15 pp.

TRAJE ACELERADOR DELTA-6

"O que ele acelera?"
"Você."

Dispositivo 9 (difícil de perder): **Destreza Aumentada 4**, **Força Aumentada 6**, **Proteção 6**, **Raio 6** (Automático; Poder Alternativo — **Raio 6** [Explosão]), **Salto 2**, **Super-Sentidos 4** (elo de comunicação [base dos G.I. Joe], infravisão, senso de direção, visão no escuro), **Velocidade 4**.

Custo: 36 pp.

MAS O QUE SIGNIFICA "G.I.JOE"?

Enfim, a parte mais esperada da matéria! A sigla "G.I." é usada para *Government Issue* ("Assunto do Governo", "Propriedade do Governo") e *General Infantry* ("Infantaria Geral"), normalmente referindo-se aos soldados americanos. Mas seu verdadeiro significado é *Galvanized Iron* ("Ferro Galvanizado"), indicando equipamentos feitos dessa maneira, como latas de lixo de metal. *G.I.* sempre foi usado muito mais pela mídia e população civil do que pelos próprios soldados. "Joe", diminutivo de *Joseph* ("José"), significa "uma pessoa qualquer", o americano típico, ou qualquer soldado, qualquer "Zé". Então, G.I. Joe é usado para designar os soldados no geral, sem indicar ninguém de maneira específica.

GUSTAVO BRAUNER não gostou dos trajes aceleradores e prefere continuar como um ninja.

GUILHERME DEI SVALDI ganhou um G.I. Joe de aniversário, e ficou feliz.